AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: CARTS MORTAL KOMBAT 2
EDITORA AZUL
8 PÁGINAS COM DICAS
MORTAL KOMBAT 2
TODOS OS GOLPES E GROUP BATTLE SECRETO!!
SNES
MORTE E RETORNO DE
SUPERMAN
DETONE ESTE GAME VOANDO
11 GAMES DEBULHADOS
TAZ MANIA 2 MEGA
HULK SNES
BRUTAL SEGA CD
DONKEY KONG GBOY
WAY OF THE WARRIOR 3DO
ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 68- R$ 3,00
68
9 770104 163000

START

É isso mesmo que você leu na capa: esta edição traz todos os golpes de MK2, das três versões que rolam na praça. Não deixe de ler também a cutucada da Sony na Nintendo, no Shots. Saque mais: O Grupo 3DO está esquentando os motores e promete lançar muitos jogos: confira nas seções Shots, Preview e games debulhados. E se você está ansioso para jogar Donkey Kong Country (SNES), dê uma espiada no Donkey do Super Game Boy. Aliás, o SGB é o acessório mais importante lançado neste ano de 1994, em todo o mundo. Veja o porquê na matéria do Donkey. Nos falamos na próxima fase!

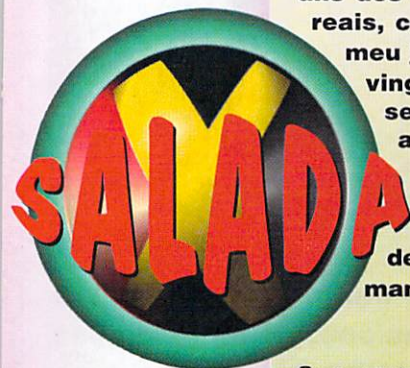
SALADA

STREETS OF RAGE 4 E 5

Oi, galera! Peço a vocês o endereço da Sega ou dos criadores do game Streets of Rage. Sou tão fissurado neste game que até bolei as versões 4 e 5 dele, para Mega Drive. Vocês querem saber como elas seriam? Bem, o SR 4 teria cinco personagens (Axel, Blaze, Skate, Max e Adam) e 80 tipos de inimigos, cada um com técnicas de ataque bem diferentes uns dos outros. As fases seriam inspiradas em cenários reais, como a favela da Rocinha, sitiada por ladrões. No meu jogo, Adam morre mais deixa para seu herdeiro a vingança por sua morte. Aí, no SR5, os personagens seriam os filhos de Axel, Blaze e o herdeiro da versão anterior. Antes de enfrentar a gangue que seqüestrou seus pais, os garotos vão treinar durante cinco anos com o mestre Yamashy. Bom, já bolei as fichas técnicas e roupas dos personagens, as telas de apresentação e... gostaria de saber para quem mandar minhas idéias.

FLÁVIO ADRIANO S. DA SILVA
Maceió, AL

Se seu roteiro para o SR5 for aceito, podemos batizá-lo de Streets of Rage - The Next Generation. Que tal? Mas para batalhar sua idéia, o certo é mandar roteiro e desenhos para o representante da Sega no Brasil , que é a Tec Toy: Avenida Ermano Marchetti, 576, Lapa de Baixo, CEP 05038-000 SP - Capital. Boa sorte.

O André Luís Reis Revair de Varginha (MG), mostrou uma mistura de terror com humor. Sacaram a bruxinha na lua? Bem legal...

Modelinho punk para a Samya Marques Gonçalves, irmã do Stevan, de Posse, GO.

Ana Paula P. da Rocha (Porto Alegre, RS). Que tal esta maquiagem para a sua próxima festa a fantasia? A culpa é do seu irmão...

TRANSCODIFICAÇÃO

Estou louco para comprar um 3DO e preciso saber se é necessário transcodificar o aparelho. Aliás, o 3DO está emplacando no mercado brasileiro?

RODRIGO S. SEBEN
Porto Alegre, RS

Realmente, Rodrigo, se você ligar o 3DO importado dos States ou Japão direto na sua TV a imagem ficará em preto-e-branco. Ou você transcodifica o aparelho (com alguém de muita confiança e competência) ou pode comprar um transcodificador externo, o que é mais aconselhável. O número de pessoas que possuem um 3DO no Brasil ainda é pequeno, mas as melhores locadoras já estão começando a comprar seus jogos para alugar.

DURABILIDADE

Quando uma fonte de videogame fica ligada muito tempo há o risco de ela pifar?

ADAM R. ALCÂNTARA
Ferraz de Vasconcelos, SP

Se a fonte for de boa qualidade não há risco. As nossas ficam ligadas direto e nunca deram problema. A única tragédia aconteceu quando um piloto sonolento ligou uma fonte 110 numa tomada 220. Saiu mais fumaça do que da lâmpada do Aladdin...

CASTLEVANIA 4

Vocês podem me arranjar a password para a última fase deste game para SNES?

PAULO MARCELO DA SILVA
Canoas, RS

É pra já, Paulo. Preencha as linhas horizontais, de cima para baixo, com a seguinte configuração:
vazio-vazio-vazio-poção
poção-poção-vazio-vazio
vazio-poção-vazio-vazio
vazio-coração-machado-vazio

Olha aí o Renato R. da Silva, de Timóteo, MG. Entrou para a turma de Royal Rumble

Parece proteção, mas não é! Outro desenho do Walmir da Silva Santos de Guarulhos (SP)? Yeah! Que culpa temos se os desenhos dele são demais!

VENTO ESTRANHO

Tem uma coisa que me deixa intrigado no SF2 para Mega. Toda vez que o Ryu vence, ele cruza os braços e um inesperado vento sopra em seu rosto. De onde vem este vento, se a tela do Ryu não tem saída de ar? Vocês podem estar achando uma besteira, mas isso me incomoda muito.

EPAMINONDAS FRANÇA
Campina Grande, PB

Oh, céus! Vejam só as pirações que aparecem para esta seção de cartas. Mas que detalhe estranho para alguém encanar! Vai ver que o ventinho sopra para refrescar o suor do Ryu - afinal, depois de uma luta, ele deve estar precisando. Sei lá, cara! Este é um mistério do sobrenatural que só os programadores do game poderiam explicar.

INDICAÇÕES

Vocês podem me dar uma dica dos melhores jogos para Mega nas categorias automobilismo, simulador de vôo, espacial e luta?

MECHEL F. LIMA
Ponta Grossa, PR

Na parte de automobilismo vale a pena conhecer Virtua Racing e o eterno clássico Super Mônaco GP 2. São vários os espaciais, mas procure primeiro Thunder Force (3 e 4) e Darius. Simuladores de vôo podem ser After Burner 3, Mig 29 ou F117 Night Storm. E luta, pra variar, dois campeões: Super Street Fighter 2 e Mortal Kombat 2.

FÁCIL!

GAME CHARADA

Nunca foi tão fácil concorrer a cartuchos Mortal Kombat 2! Para isso, basta você responder quem são os três personagens secretos deste jogo. Só! Ponha sua carta no correio e torça para ser um dos premiados!

PRÊMIOS

1º e 2º lugares - Cartucho Mortal Kombat 2 (Mega ou Super NES), boné e camiseta Ação Games; 3º a 5º lugares - cartucho surpresa (Mega ou Super NES), boné e camiseta; 6º a 10º - bonés e camisetas Ação Games

Resposta da Game Charada - Edição 65: barril sobre o telhado, roda da carroça, alça do balde do lado contrário, pedras a mais no chão, maçaneta da porta mais para cima, um furo a mais em cima da janela, reflexo no vidro, sombra da cerca (oito erros ao todo, mas pedimos para apontar só sete). Vencedores: 1º A 10º lugares - Rogério Dalma, S. C. do Sul, SP; João Luís Prauchner, São Borja, RS; Marlon Pereira Couto, Santa Luzia, MG; Anderson Muller, Dois Irmãos, RS; Jilseph Lopes Silva, Fortaleza, CE; Alexandre de Oliveira Correia, Itatiba, SP; Roberto F. de Almeida Neto, Sorocaba, SP, Sérgio Alves do Santos, São Paulo, SP; Daniel Pasqualini, Rodeio, SC, e Valmor Batista Trindade, São Paulo, SP.

Cada premiado recebeu um RPG Hero Quest, da Estrela

ROLOS

COMPRO

Cartuchos Wonder Boy e R-Type para Master System. Pago bem. Tiago, fone (011) 911-9356 (aos sábados ou domingos à tarde), São Paulo, SP.

Cartuchos usados de SNES. Rodrigo P. Vilanova, Rua Riachuelo, 1.280, apto. 161, Centro, CEP 90010-273, Poá, RS.

TROCO

Mega Drive II completo por Super NES com 1 controle. Thiago Alexandre Lopes de Oliveira, tel.:(021) 331-4670, Rio de Janeiro, RJ.

Dynavision III com 2 controles e 4 carts por um Mega Drive com 2 controles. Angelo Kassar, tel.:(067) 741-4835, Campo Grande, MS

Master System II com óculos 3D, 1 controle tipo arcade e 5 carts por Game Gear com 3 carts. Paulo José Quatrin Finkler, tel.:(051) 635-1293, São Sebastião do Cai, RS.

Master System com pistola, 1 cart, 1 toca-fitas e 3 carts de Atari por Super NES ou Mega Drive com 2 controles e 1 cart. Carlos Eduardo Pianesso, tel.:(055) 322-3417, Cruz Alta, RS.

Cart Top Gun de Nintendo por outro do meu interesse. Alexandro Martins de Sousa, R. Nossa Senhora das Grassas, 44, CEP 0900-000, Santo André, SP.

VENDO

Os cartuchos Sonic 2, Castle of Illusion e Altered Beast, todos originais para Mega Drive. Adelino, fone (091) 241-2761, Belém, PA.

Super NES com 2 controles e 1 cart. Carlos Eduardo Melgas, R. São Maurício, 168, CEP 07060-000, Guarulhos, SP.

Mega Drive com 2 controles e 5 carts. Renam, tel.:(055) 336-1228, Catuípe, RS.

GAME GENIE

Gostaria que vocês me expliquem o que é e como funciona o tal Game Genie.

FERNANDO CURY JANDIRO
São Paulo, SP

Você não sabe o que está perdendo! Game Genie é um acessório, no formato de um adaptador, que você instala entre o cartucho e o console. Ele modifica o jogo do cartucho, permitindo que você fique com vidas infinitas, invencibilidade, pulos super altos e outras loucuras. Para conseguir estas manhas, basta você usar códigos indicados para cada jogo. O Game Genie para Mega Drive é vendido no Brasil pela Tec Toy. Os de Super NES e Nintendo 8 bits devem ser procurados em lojas de importados e locadoras.

BOA ESCOLHA

Não sei que videogame comprar: Mega Drive ou Super NES. O que vocês acham melhor?

ROBERTO JAQUES REIS
Rio de Janeiro, RJ

A melhor escolha é aquela que a gente faz consciente. Você deve ter amigos que possuem um Super NES ou um Mega, certo? Então o melhor é procurá-los e testar os videogames. Compre aquele que você achar melhor, e não que os outros acham. Ação Games fala de todos os sistemas de uma maneira honesta e sincera, e por isso mesmo não pode sair por aí dizendo para os leitores o que eles devem comprar. Até porque, na redação, cada um tem suas preferências pessoais. Videogame é como time de futebol: cada um tem o seu e o ama de paixão.

R - TYPE

Como conseguir invencibilidade neste jogo para Master?

ANDRÉ LUIZ DECLAMANN
São Leopoldo, RS
JOSÉ CLÁUDIO V. BATISTA
Aracaju, SE

Essa nós tiramos do fundo do baú. É o seguinte: aperte 1 + ↘ no controle 1 e 2 + ↖ no controle 2. Com estes comandos apertados, ligue o console.

AKUMA

Será que o Akuma também aparece nas versões de Super Street Fighter 2 para SNES e Mega?

ALAN P. LOURO

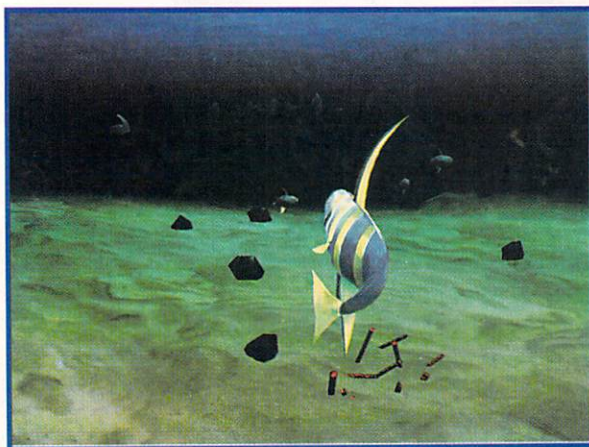
Temos quase certeza que não, Alan. O Akuma aparece no arcade Super Street Fighter 2 Turbo, que é uma versão superior ao SSF2 dos videogames.

Já o André Cardoso Carvalho de Paranaguá (PR) desenhou alguns dos lutadores do Mortal II. Cadê o resto, garoto? Faltam mais sete normais e três secretos. Estamos esperando.

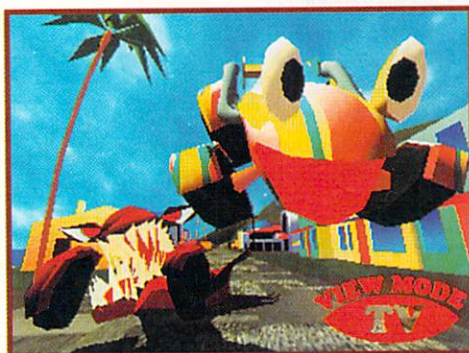
SONY DECLARA GUERRA À NINTENDO

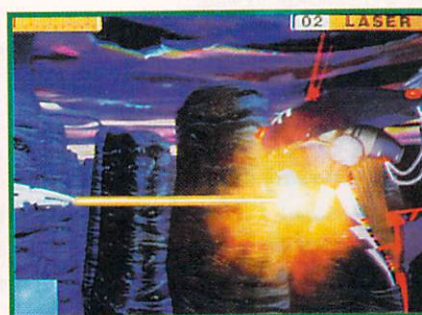
Os executivos da Sony japonesa não têm papas na língua e deram entrevistas criticando a Nintendo, líder mundial de games. "O Playstation vai provocar uma revolução no conceito de videogame e nos preços. Estamos começando uma guerra digital e o fim da Era Famicom ", afirmou a revista ED Magazine (ligada à Sony), na edição de setembro. A ED traz uma enorme reportagem sobre o Playstation.

Apesar da provocação, a Sony não revelou o preço do console, que deverá sair em novembro no Japão. Mas as softhouses Virgin e Asumikku afirmam que vai custar cerca de 300 dólares. Se o preço for esse mesmo, vai ser uma guerra e nós, o público, vamos sair lucrando. O preço dos CDs de jogos, porém, não deverá cair: ficará na mesma faixa dos 100 dólares cada. Confira agora alguns dos primeiros lançamentos. A ED listou 200 games em produção para o PlayStation.

Aquanote (Aventura) Artdink

Artdink 4 (Simulador) Artdink

Metal Jacket (Simulador) Ponikyanion

Ridge Racer (Corrida) Namco

Poli-Poli Circus Grand Prix (Corrida) Sony

Ora 194 (Espacial) - Sony

TV ESPECIAL PARA GAMES DE LUTA

O TV da Sony: tela especial e fones sem fios

Vejam que arraso esse novo televisor da Sony, lançado só no Japão. É um modelo supercompacto, com tela Wide Vision de 16 polegadas. O TV é mais horizontal, traz um zoom que não deforma as imagens e melhora barbaridade a visibilidade dos games com scroll horizontal, principalmente os de luta. Para que as imagens entrem normalmente, ampliadas e sem cortes, basta apertar o botão Game On. Ele já vem com headphones estéreo, sem fios. Custa o equivalente a 600 dólares.

CONSOLES SEGA EM NOVAS CORES

A Tec Toy está lançando uma versão do Master System na cor rosa. O console rosinha é para garotas (é claro!) e já vem com o game Mônica no Castelo do Dragão. No Japão, a Sega pôs à venda modelos de Game Gear em duas novas cores: amarelo "cheguei" e azul-turquesa.

Mais cores para os consoles 8 bits da Sega

☆ O GRUPO 3DO está esquentando os motores. Além dos lançamentos que você confere no Preview desta edição, vem mais por aí, entre eles Kingdom: The Far Reaches (adventure com animações originais de cinema) e Paa Tank (uma viagem dentro de um pinball 3D). As imagens são de arrasar! Espere e verá.

☆ O ULTRA 64 poderá ter velocidade de processamento de 500 MHz. Pelo menos foi o que garantiu a Nintendo ao anunciar a adesão ao projeto da empresa Rambus. Trata-se de uma afirmação incrível, se você pensar que a maioria dos microcomputadores têm velocidade de 30 a 66 MHz. Mas, enfim, já existem chips com 300 MHz no mercado de quinta geração e a Rambus pode perfeitamente ter um de 500. Difícil vai ser manter o preço de 250 dólares.

☆ A SEGA vai faltar à CES - Consumer Eletronics Show pelo segundo ano consecutivo. Furou a feira de Chicago 94 e, segundo os organizadores, não demonstra interesse na feira de 95, que será em Pittsburg. Aparentemente, a Sega prefere investir nos pavilhões da DisneyWorld, na Flórida. Vai entender! A Nintendo aproveitará ao máximo e já adiantou que mostrará montes de demos do Ultra 64.

☆ SONIC & Knuckles sai em cartucho para o Mega Drive dia 18 de outubro nos States, informa a revista Electronic Gaming Monthly.

☆ UM TÉDIO! Está para sair no Japão o novo game da Sega para conquistar os arcademaníacos. Chama-se Virtua Cop e é uma espécie de Lethal Enforcers poligonal. Que tal lançar um Virtua Virtua Virtua...

Star Control II

3DO

CRYSTAL DYNAMICS - ESPACIAL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Mais um game originário das plataformas PC chega para 3DO. Star Control II é uma missão alucinante pelo espaço. Você vai pilotar sua nave em territórios muito hostis em busca de armas e aliados para vencer a batalha contra o imperialismo alienígena. Até aí, tudo bem. O mais legal é que são 500 sistemas estelares com quase 3.000 planetas e ainda 18 diferentes raças de aliens. Dá para acreditar? O som, com qualidade de CD, apavora. A Crystal teve a manha de digitalizar vozes diferentes para cada raça alienígena. Não é à toa que o game foi premiado por três revistas americanas na categoria Best Action Game.

A versão para 3DO traz visões mais detalhadas das naves

Olha só o visual: qual dos 3.000 planetas será este?

Off - World Interceptor

3DO

CRYSTAL DYNAMICS - CORRIDA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Um dos primeiros jogos lançados em 3DO para dois jogadores simultâneos, Off-World Interceptor é pura adrenalina. Embora seja um game de corrida, quase não dá para se pensar em velocidade: as trilhas fora de estrada - ou fora do mundo? - são recheadas de surpresas. Para piorar, seus adversários têm uma feroz vontade de vencer, custe o que custar. Batidas, tiros, capotagens e pulos absurdos, são alguns dos ingredientes dos seis mundos diferentes com gráficos poligonais mapeados. O som é bom e ajuda a compor o clima de speed-fight.

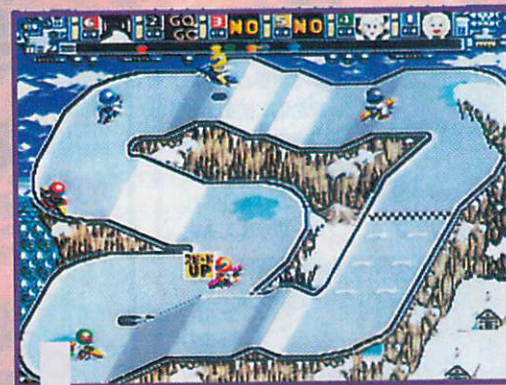
Gráficos poligonais bem realistas em seis mundos diferentes

No mano-a-mano a tela fica bipartida verticalmente

Battle Cross

SNES

IMAGINEER - CORRIDA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/JAPÃO

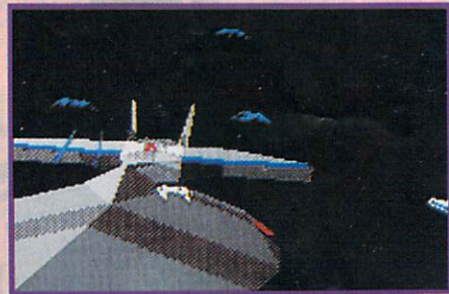
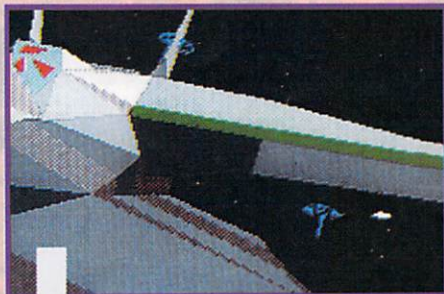
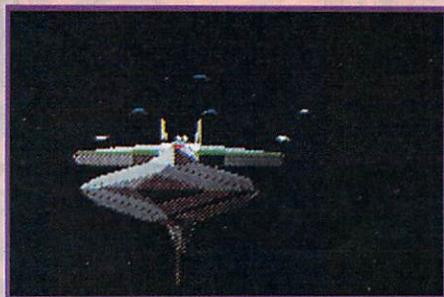
Acelere! Agora que estamos nos acostumando a carts de 32 e 64 Mega, este chega para contrariar as tendências. São apenas 8 Meguinhas para muita diversão. O estilo é Super Mario Kart, mas aqui com apenas 4 pilotos e 8 pistas. Entre os itens para azarar os adversário há de lasers até as famosas minas explosivas. Para piorar, as pistas têm um visual bem diferente e são recheadas de encrencas para te atrapalhar. Só para matar: aqui você decide o momento da largada, o que dá boa vantagem em relação a seus oponentes. Ao que se propõe, este cart supera as expectativas.

Pistas inovadoras: dá um look nas escadas e nas rampas e cuidado com as poças d'água

© STUDIO 305
EDUARDO GIRÃO
Trax
TM

Starblade

MEGA CD

NAMCO - ESPACIAL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

Delírio geral! Um dos grandes clássicos dos arcades chega para o Mega CD. A adaptação não foi fácil: todo o visual das naves e até dos asteróides foi poligonizado para que o game não perdesse em jogabilidade. O resultado é que a Operação Starblade, de destruir o poderoso planeta Red Eye atingindo seu reator de energia, está demais! A excelente movimentação da nave permite um livre passeio pelo espaço, facilitando confrontos diretos. Nas chuvas de asteróides um sensor automático de desvio faz o serviço todo, só lhe restando detonar as naves escondidas nestes asteróides. Enfim, misture a linha Star Wars com um pouquinho de StarFox e você chega a StarBlade. Ugh, quanta star...

A livre mobilidade da nave é um dos pontos altos do game

Cuidado com as naves inimigas que se escondem nas chuvas de asteróides

Explosões superrealistas no espaço!

O objetivo final: destruir o Red Eye. Já vi este filme

Ghost Rush!

3DO/LASER ACTIVE

PIONEER - RPG
LANÇAMENTO: OUTUBRO/JAPÃO

Uau! Fantasma pra tudo quanto é lado! Sorte que aqui seu objetivo é capturá-los. O mais engraçado é que ninguém avisou os fantasmas que você é o herói do game. Eles vêm loucos e babando para assustá-lo e aí... Parece fácil, não? Mas tudo rola em um enorme castelo cheio de truques e salas misteriosas. Dá até para se perder. Todo construído em 3D e com acabamento requintado, o castelo, sem os fantasmas, nem é tão assustador assim. O som e os efeitos ajudam a criar um climinha de mistério. Vale um susto!

Saca só o luxo do castelo: piso de mármore, lustre de cristal e.... uma múmia no meio! É mole?

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - EŁETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL.,MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - ***SÃO PAULO - ABCD*** - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - ELETROFIL - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RUBI - S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL.GORZA - EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

MEGA ARCADE SNES

Mortal Kombat 2

Promessa é dívida! Confira agora todo o serviço do game mais esperado do ano. Aqui estão os golpes mais chocantes de Mortal Kombat 2 e ainda os fatais, friendships, babalities e outras dicas. Para os fãs do SNES um presente: uma dica fantástica para brincar logo na abertura do game. A galera do Mega vai ter que esperar mais um pouquinho...

COMANDOS

Todas as dicas desta matéria estão com os golpes padronizados conforme o controle do arcade. Nos consoles Mega e SNES você configura os botões como achar melhor e aí é só mandar ver nas porradas. Para configurar seu joystick preste atenção nestas siglas: HP é Soco Alto, LP é Soco Baixo, Block é Defesa, HK é Chute Alto e LK é Chute Baixo. Configure seu controle e... Fight!

Dica EXCLUSIVA!!

Group Battle para SNES - Quem deu o toque foi o espertíssimo leitor Flávio de Almeida Bueno, de São Paulo (SP). **Pena que, por enquanto, só tenhamos a manha do Super NES.** Com este truque você acessa o Group Battle Mode secreto , em que cada jogador forma um time

de quatro lutadores. Podem ser quatro diferentes, quatro iguais, um diferente e três iguais... fique inteiramente à

vontade. Para conseguir isso, **ligue o console com o R e o L e não solte.** Logo na apresentação você saca diferenças: Shao Kahn aparece ao lado do logo da Acclaim falando um montão de coisas. Na seqüência quem surge é o

gigante Kintaro, que chega gritando e voa pra cima do logo. E como se não bastasse ainda fica pulando em cima do nome Acclaim até arrebentá-lo. **Depois que o Kintaro termina seu show, sem soltar o R e L, aperte Start.** Aí vem o melhor: o modo Group Battle. Escolha um grupo de lutadores e parta para uma briga em quatro rounds. Ganhou? Então começe outra luta de quatro rounds, agora com o seu segundo personagem. Quando a brincadeira acabar, dê Reset e comece tudo de novo. É isso aí: Ação Games e seus leitores feras, sempre na frente!

THROWING DISABLED

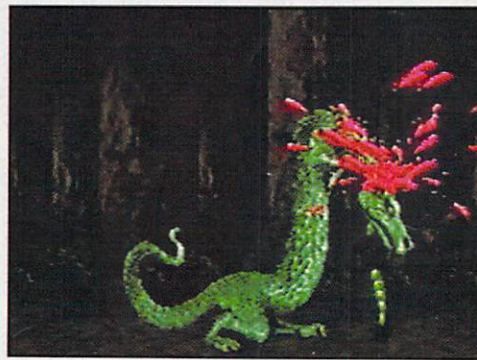
Esse nome esquisito é de uma diquinha bem legal e fácil de fazer. É o seguinte: quando a luta começar faça a seqüência ↓ ↓ + HP nos dois controles ao mesmo tempo. Pronto! Agora ninguém mais poder jogar o adversário longe, acabou o agarrão!

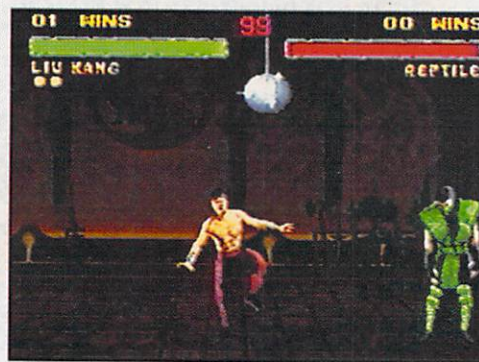
RANDOM SELECT

São tantos bons lutadores que, de repente, você pode não saber com quem vai jogar. Don't worry. Coloque o Direcional para cima e aperte Start que o computador faz isso pra você.

LIU KANG

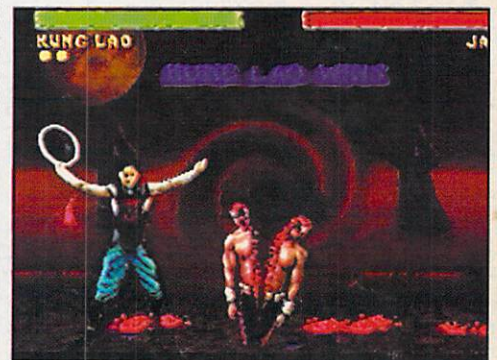
Bike Kick - segura o LK 5s. e depois solta

Magia no alto - pule → → + HP
High Fireball - → → + HP
Low Fireball - → → + LP
Flying Kick - → → + HK

Fatality 1 (Dragon Food) - perto do adversário BLOCK + ↓ → ← ← + HK

Fatality 2 - 360° para o lado oposto ao adversário

Friendship - → → ← ← ← + LK

Babality - ↓ ↓ → ← + LK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ← → → + LK

KUNG LAO

Spin Shield - ↑ ↑ + LK (para fazer girar, aperte LK repetidamente)
Teleport - ↓ ↑
Hat Toss 1 - ← → + LP + ↑ (o chapéu sobe)
Hat Toss 2 - ← → + LP + ↓ (o chapéu desce)
Voadora para baixo - pule e ↑ ↓ + HK

Fatality 1 (Split' Em in Half) - a meia distância Block e → → → + LK

Fatality 2 (Hat Throw) - após o último golpe segure LP ← ← → e solte LP. Com o chapéu voando para o inimigo, use o direcional para acertar no pescoço

Friendship - ← ← ← ↓ + HK

Babality - ← ← → → + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - → → → + HP

JOHNNY CAGE

Rising Punch - ← ↓ ↙ + HP

Groin Punch - → LP + Block
Fireball - ↓ ↘ → + LP
High Fireball - ↓ ↙ ← + HP
Shadow Kick - ← → + LK

Fatal 1 - perto do adversário ↓ ↓ → → + LP

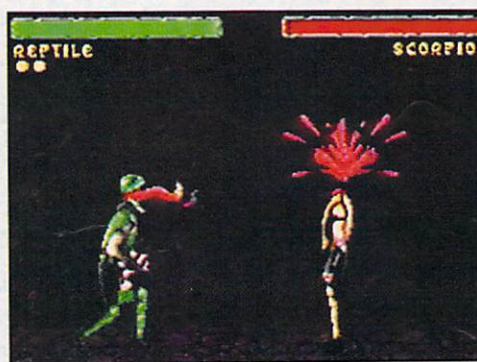
Fatal 2 (Head Punch) - → → ↓ ↑
Fatal 3 (Triple Head Punch) - → → ↓ ↑ ↓ + LP + Block + LK

Friendship - ↓ ↓ ↓ + HK

Babality - ← ← ← + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ ↓ + HK

REPTILE

Invisibility - ↑ ↑ ↓ + HP

Acid Spit - → → + HP
Slide - ↓ + HK + LK
Energy Ball - ← ← + HP e LP simultaneamente

Fatality 1 (Head Snack) - ← ← ↓ + LP

Fatality 2 (Invisible Slice) - → → ↓ + HK (só quando Reptile estiver invisível)

Friendship - ← ← ↓ + LK

Babality - ↓ ← ← + LK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ → → + Block

SUB-ZERO

Ground Ice - ↓ ↙ ← + LK

Freeze - ↓ ↘ → + LP
Slide - ↙ + HK + LK

Fatality 1 - → → ↓ + HK + → → ↓ → → + HP

Fatality 2 (Iceball) - segure LP ← ← ↓ → e solte LP

Friendship - ← ← ↓ + HK

Babality - ↓ ← ← + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ → → + Block

SHANG TSUNG

Triple Fireball - ← ← → → + HP

Fireball - ← ← + HP
Double Fireball - ← ← → + HP

Fatality 1 - segure HK e Block 2s.
Fatality 2 - Block + ↑ ↓ ↑ + LK
Fatality 3 (Kintaro) - segure LP 30s. e solte quando aparecer a frase FINISH HIM/HER

Friendship - ← ← ↓ → + HK

Babality - ← → ↓ + HK

KITANA

Fan Wave - ← ← ← + HP

Deep Cut - ← + HP
Fan Toss - → → + HP e LP juntos
Air Sweep - ↓ ↙ ← + HP

Fatality 1 (Kiss of Death) - segure LK, → → ↓ →, solta LK
Fatality 2 (Fan) - Block 4x + HK

Friendship - ↓ ↓ ↓ ↑ + LK
Babality - ↓ ↓ ↓ + LK
Kombat Tomb e The Pit 2 - → ↓ → + HK

Jax

Wave Punch - ↓ ↙ ← + HK
Ground Slam - Block no alto
Grab and Smack - → → + LP
Throw - → + LP
Earthquake - LK 4s. e solta
Repeated Body Slams - LP + HP + HP + HP + HP

Fatality 1 - segure LP, → → → e solta LP
Fatality 2 - perto Block 4x + LP

Friendship - Block + ↓ ↓ ↑ ↑ + LK
Babality - ↓ ↑ ↓ ↑ + LK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ↑ ↑ ↓ + LK

Mileena

Sai Shot - HP 2s.
Throw - → + LP
Roll Ball - ← ← ↓ + HK
Drop Kick - → → + LK

Fatality 1 (Slice'n'Dice) - → ← → + LP
Fatality 2 - segura HK 2s. e solta

Friendship - ↓ ↓ ↓ ↑ + HK
Babality - ↓ ↓ ↓ + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - → ↓ ↘ +LK

Baraka

Shredder - ← ← ← + LP
Rasteira - ← + LK
Spark Toss - ↓ ↙ ← + HP
Deep Cut - ← + HP

Fatality 1 - Block + ← → ↓ → + LP
Fatality 2 - Block + ← ← ← + HP

Friendship - Block + ↑ ↑ → → + HK
Babality - Block + → → → + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - → → ↓ + HK

Scorpion

Spear - ← ← + LP
Air Throw - perto do adversário pule e Block
Teleport - ↓ ↙ ← + HP
Take Down - ↓ ↙ ← + LK

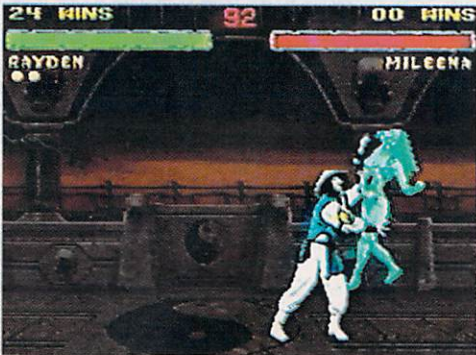
Fatality 1 (Toast médio) - a média distância Block ↑ ↑ + HP
Fatality 2 (Toast longo) - a qualquer distância ↓ ↓ ↑ ↑ + HP
Fatality 3 (Slice) - segure HP → ↓ → → → e solta HP

Friendship - ← ← ↓ + HK
Babality - ↓ ← ← + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ → → + Block

Raiden

Teleport - ↑ ↓
Torpedo - ← ← →

Lightning - ↓ ↘ → + LP

Shock Therapy - perto do adversário HP 3s.e solta
Fatality 1 (Shock) - LK 3s., perto do adversário solte, depois aperte LK e Block seguidas vezes

Fatality 2 - antes do FINISH HIM/HER segure HP 10s. .Quando aparecer FINISH solte

Friendship - ↓ ← → + HK
Babality - ↓ ↓ ↑ + HK
Kombat Tomb e The Pit 2 - ↑ ↑ ↑ + HP

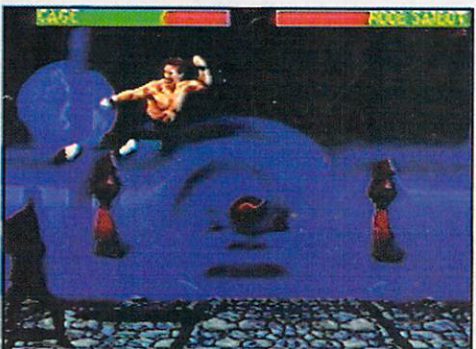
Shao Khan

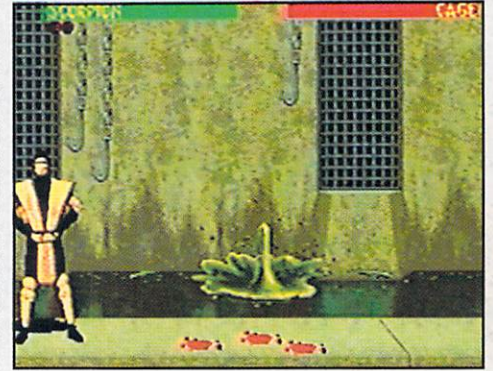
Shao Khan decepcionou: não pula, tem poucos golpes e só resmunga. Defenda suas ombradas e, quando ele resmungar, encha-o de porradas. Você verá que é bico.

Lutadores Secretos

Jade - no Tournament, durante o segundo round da luta que antecede a"?", debulhe seu adversário usando só o LK (chute baixo). É isso! Agora você vai para o Portal e encara Jade, a gatinha mais veloz do game.

Smoke - esse é o mais fácil. Saca aquele cara que aparece no canto inferior da tela e dá um gritinho suspeito? É o Dan Forden, um dos criadores do game. Quando ele aparecer na fase do Portal seja rápido. aperte ↓ + Start e o "chaminé" aparece. O Dan aparece em várias fases, mas o truque só funciona quando ele aparecer no Portal, ok?

Noob Saibot - se você treinar bastante não terá trabalho para fazer o Sombra aparecer. Basta ir vencendo lutas, sem nenhum comando específico, que ele aparece. No Mega quando vencer 25 lutas e no SNES quando vencer 50! É facil, ou não é?

Dead Pool

Que tal dar um banho de ácido gosmento no seu inimigo? Legal, né? Para conseguir aperte no Finish a seqüência LP + LK juntos + ↓ + HP. Vale com qualquer lutador, bastando que se esteja na tela Dead Pool, lógico!

Mutações do Shang-Tsung

Outra curtição deste jogo são as mutações do Shang Tsung. Lembra do primeiro MK? Ele tinha a mania de transformar-se nos outros lutdores e usar seus golpes. Pois ele não perdeu esta mania, e o que é melhor: agora você pode controlá-lo e decidir quem quer imitar. Pena que isso não dura muito tempo.

Liu Kang - ← ← → → + Block
Kung Lao - ← ↓ ← + HK
Johnny Cage - ← ← ↓ + LP
Reptile - segure Block + ↑ ↓ + HP
Sub-Zero - → ↓ → + HP
Kitana - Block 3x
Jax - ↓ → ← + HK
Mileena - HP 3s.
Baraka - ↓ ↓ + LK
Scorpion - segure Block + ↑ ↑
Raiden - ↓ ← → + LK

Kintaro - é só no Fatality. Antes de liquidar seu inimigo, mantenha o LP pressionado por 30 segundos. Quando a frase Finish Him/Her aparecer é só assistir e delirar!

DICAS

The Terminator

SEGA CD

Tudo que você possa imaginar - Com esta tonelada de truques, jogar Terminator vai ser tão moleza quanto um passeio de esteira rolante. **Primeiro você tem que fazer aparecer a tela de opções secreta :** na tela de apresentação, mantenha → pressionado e faça a sequência B, C, B, B. A flechinha desta tela vira quadrado e basta apertar Start para a tela secreta pintar. Nela pode-se configurar o game com mais vidas, bombas e armas à sua escolha. **Sem sair da tela secreta, segure ← e faça a sequência B, C, B, C. Mova o cursor para Run Game, aperte A...** e você acessará o menu para seleção de fases. Se você ainda quiser escudos infinitos (imagine se não vai querer), não saia desta tela. Segurando o B, faça a sequência

Daffy Duck

SNES

50 vidas extras - Quak! Com esta dica você não corre o risco de bancar o pato. **Na tela em que aparece a mensagem "Where's a duck there's fire (onde há um pato há fogo), faça a sequência ←, ←, →, →, ↑, ↓,** Y, A, B e X. Se você tiver feito o truque corretamente, uma voz falará "mother!" Aí é só sair espalhando pena pra todo lado.

Mario Is Missing

SNES

Passwords - André Luiz Giancotti, de Monte Alto (SP), terminou o game e mandou as passwords para quem estiver afim.

Fase 2 - pw351pc
Fase 3 - phw9pcv
Fase 4 - p*6k55h
Fase 5 - o5y933j
Fase 6 - vx7v3p2
Fase 7 - nvqr1bf
Fase 8 - fjt75dx
Fase 9 - n9k26vj
Fase 11 - ycnw612
Fase 12- pfpm5gq
Fase 13 - pxfrp88
Fase 14- d*424r3
Final - 2tpt41r

Greendog

MEGA

Câmera lenta - Há alguma fase neste jogo que você adoraria jogar em câmera lenta? Então seu desejo será atendido. Durante o jogo, aperte Start para pausar e faça a seqüência ↓ , A , C, ← e ←. Você ouvirá um som diferente anunciando que a dica deu certo. Solte a Pausa e divirta-se com a câmera lenta. Quando cansar da brincadeira, pause novamente e então faça a seqüência ← , → , ↑ , ↓ , A e C.

Discos rápidos - Com esta dica, você poderá atirar discos com velocidade de rapid-fire. Basta pausar o jogo em qualquer momento e fazer a seqüência C, A, B, A , ← e ←. Se você ouvir um som diferente, significa que o truque entrou.

Jungle Strike

MEGA

Passwords - O leitor Marcello dos Santos Fundão, de São Mateus (ES), debulhou o game e agora dá as passwords para todas as fases. Com o seguinte recado: na última fase você tem 14 vidas. Não perca esta boquinha:

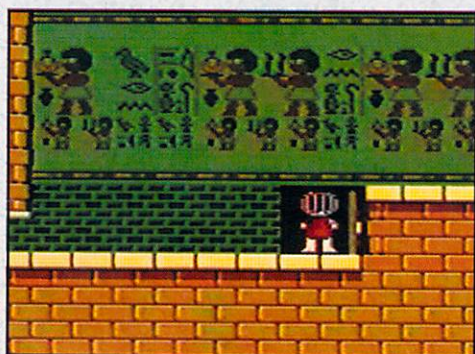
Fase 2 - RNCBT7L6DB6
Fase 3 - 9V6GR74MZYV
Fase 4 - XT6DXL6PF3L
Fase 5 - VN4D3746JKN
Fase 6 - WSFBV4MPYRM
Fase 7 - T4PZXL6MHZD
Fase 8 - 7GK9N4CZJKN
Fase 9 - N4SG3BVWTDV

Turma da Mônica na Terra dos Monstros

MEGA

Todas as magias - Que tal pegar todas as magias de uma vez só? Nada mau, não? Para isso basta encontrar a porta secreta da pirâmide na fase do Deserto. Ela está na parte mais baixa da pirâmide, onde você chega depois de subir até o fim pela corda e descer tudo acionando as plataformas. Ali, antes de encontrar o chefe, entre na porta secreta para achar o baú com as magias. É fácil!

Pirates Of Dark Water

SNES

Recarregue energias - Veja que curioso o que acontece neste jogo. Na segunda fase, caminhe até a primeira moitinha de espinhos que encontrar. Detone os inimigos ali por perto e posicione-se à direita dos espinhos. Estranhamente, sua energia será recarregada!

FIFA Soccer

SEGA CD

Mil truques - Saca aquelas manhas para ficar com o time dos sonhos, bola louca, barreiras invisíveis no campo e outras loucuras da versão de Super NES? Pois saiba que elas também estão disponíveis para esta versão de Sega CD. Tudo o que você precisa fazer é acessar a tela de Options e mandar bala nas sequências abaixo. Cada uma apresenta um efeito diferente.

Time dos sonhos - A, A, B, B, C, C, A, A

Bola louca - C, A, B, C, C, B, A, C

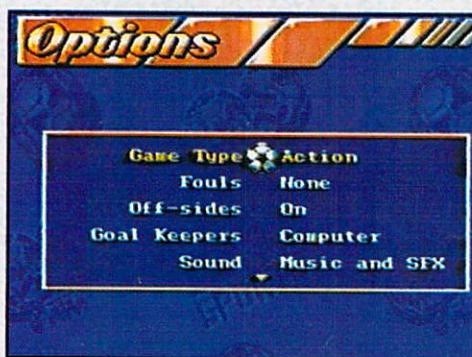
Barreira invisível no campo - C, C, C, B, A, A, A, B

Superpoder para seu time - B, A, B, B, B, B, B, B, B, B

Supergoleiro - A, A, A, A, A, B, B, B, B, B

Superdefesa - B, B, B, B, B, C, B

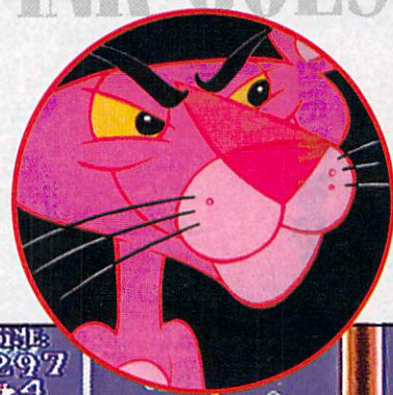
Superataque - A, A, A, A, A, B, C

Animações escondidas - Já esta dica é uma exclusividade da versão CD. Na tela Coaching / Statistics, coloque a bolinha nas opções Formations, Coverage ou Strategy. Selecione uma delas e aperte A: você verá uma pequena animação relacionada à opção escolhida. Não é legal?

Power Strike

MASTER

Vidas extras - Durante a tela de apresentação, faça a sequência ↓,→,↓,↓,←,→,↑,→, 1, 1. Com isso, você terá 10 vidas extras.

Pink Goes to Hollywood

SNES

Invencibilidade - Faça como a Pantera: não esquente com nada. E use este truque curioso para ficar invencível em todos os momentos de dificuldade. **Durante o jogo, plugue o controle 2 ao console e aperte L.** Enquanto você mantiver o botão pressionado, Pink Panther vai passar batida pelos inimigos. Não é cool?

Câmera lenta - Este é um truque para você usar por pura curtição. **Em qualquer momento do game, ative o controle 2 e aperte R.** Enquanto o comando estiver pressionado, o jogo vai rolar em câmera lenta, quase parando.

Chip and Dale 2

NES

Códigos de Game Genie - Este é o tipo do game que não tem passwords ou truques milagrosos para vidas ou seleção de fases. Mas se você descolar um Game Genie, pode conseguir facilidades com estes códigos:

Começar com 5 vidas - **IEUYIILA**

Corações infinitos - **OUXLLEVS**

Nove Continues - **PANNAILE**

WAY OF THE WARRIOR
Universal Interactive

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game deve agradar em cheio os amantes de jogos violentos. A jogabilidade é ruim mesmo: as respostas são muito imprecisas

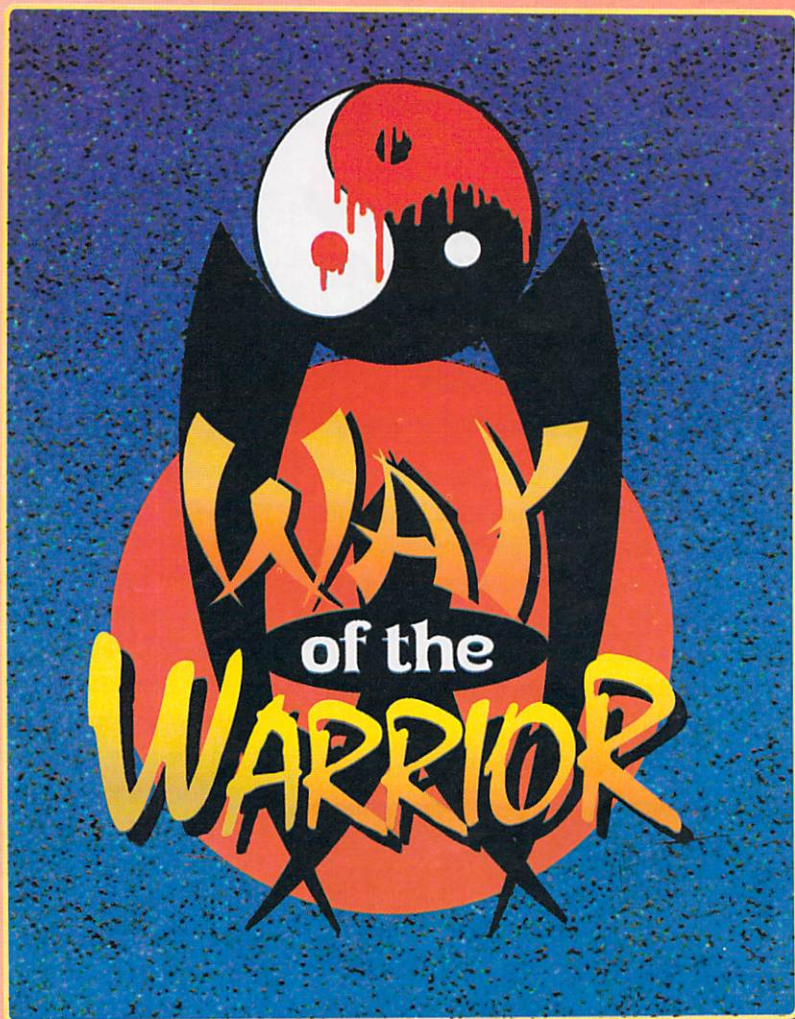
COMANDOS

A	Soco fraco
B	Defesa
C	Chute fraco
L	Soco forte/joga inimigo para trás (quando está perto dele)
R	Chute forte/joga inimigo para trás (quando está perto dele)

Para provocar os inimigos aperte → e B várias vezes

Você não via a hora de pôr as mãos num sangrento game de luta, não é? Pois pode estalar os dedos para debulhar Way of the Warrior. O CD é mais violento do que briga de foice em elevador escuro. A pancadaria rola solta em cenários bem diversos, que trazem detalhes incríveis. O Cliffs, por exemplo, é uma encosta de pedra com vários planos diferentes. A sensação de 3D é absurda. Isso sem falar na qualidade da digitalização dos personagens e na trilha sonora da banda White Zombie. Demais!

GAME INOVADOR

Logo no começo, você já tem uma amostra do que lhe espera. As animações da abertura são de tirar o fôlego. Uma das boas novidades é que os fatais podem ser dados no 1º round, inclusive nos chefes. Alguns lutadores exigem uma pontuação mínima para aplicá-los e, muitas vezes, o resultado do golpe varia de acordo com os cenários. Estes são um show à parte. Em The Lava Pit os personagens lutam sobre uma plataforma flutuando na lava e, no 3º round – se houver – dá para atirar os oponentes dentro dela. O esqueleto da vítima faz uma cara indescritível. Dez! Durante os combates, caem poções que transformam os lutadores: eles podem ficar invisíveis ou mais fortes, recuperar energia e outras cositas. O efeito dura segundos, mas pode ser o suficiente para decidir a luta.

MODOS E OPÇÕES

Você tem 9 lutadores e 3 modos de jogo. O **Tournament Mode** permite que um jogador dispute o campeonato em 11 lutas. Você enfrenta todos os lutadores, inclusive um clone escuro de você, Shadow e os outros dois chefes, High Abbot e Kull. Em **Versus Mode** dois jogadores se enfrentam em lutas simples. Neste modo é possível escolher o cenário. **Demo Mode** é uma demonstração do game conduzida pelo computador. Você escolhe apenas o cenário. **Nas opções** você pode acertar o volume da música e dos efeitos sonoros em Áudio. Se quiser, você pode dar vantagem a um dos jogadores no item Skill.

OS LUTADORES

THE NINJA

Japonês misterioso com 1,87m, 86kg e idade desconhecida.

Uppercut - ↙ + L
Seqüência de chutes - B + C juntos
Voadora - ↓↘→ + R
Voadora no alto - ←2seg, pule e faça → + C
Giratória - ↓↙←+ R
Deslizada - ↘ + C

Magia do raio - ↓↘→ + soco

KONOTORI

Japonês descendente de norte-americanos. Tem 28 anos, 1,78m e 46kg.

Torpedo - ←2seg→ + B + C
Estrela - ↓↙← + R
Girada - ← + L
Pulo de cabeça - no alto, ↓ + R
Pisada na cabeça - no alto, ↓ + C

Magia do leque - ↓↘→ + A

THE DRAGON

Lutador chinês, 23 anos, 1,83m e 74kg

Bola de fogo - ↓↘→ + soco
Seqüência de chutes - aperte C rapidamente
Seqüência de socos - aperte A rapidamente
Chute especial - ←2seg→ + R
Abertura - no alto, B e C juntos

Fatal - depois do End It, provoque o inimigo, ↙← + C + R juntos. Começarão a sair caveirinhas, aí chegue perto e aperte C e R juntos. Dependendo da arena, o efeito é diferente. É necessário ter pelo menos 500 pontos

MAJOR GAINES

Militar britânico, 38 anos, 129kg. A sua altura varia de 1,78m até 2,20m

Granada - ↓↘→ + soco
Gancho - ↙ + L
Bowling Ball - ↘ + R
Bowling Ball no alto - ←2seg→ + Voadora - →→ + R
Gaines cresce - A + B + C juntos (gasta energia)

Fatal - Gaines tem que estar grande. Espere o locutor dizer End It, depois provoque o adversário, chegue perto e aperte → + R. Você quebra o inimigo ao meio.

SHAKY JAKE

Australiano de 28 anos, pesa 66kg e tem 1,67m

Tacada - ↓↙ + L
Facada - ↓↘→ + L
Pulo com joelhada- no alto, ↓ + C
Estrela - ↓↙← + R
Bafo de fogo - ↓↘→ + R
Teletransporte - A + B + C juntos + ↓
Sai da frente do inimigo - B + ←←

Torpedo - ←2seg→ + R

NIKKI CHAN

Chinesa de 19 anos, tem 1,52m e 42kg

Girada de trança - segure B e aperte L
Girada - →→
Bolinha - →→ + L
Chave de perna - perto do inimigo, →→ + R
Uppercut Kick - ↙ + R
Dança na cabeça - no alto, ↓ + C
Torpedo - ←2seg→ + L

Batida de trança - ↓↘→ + L

CRIMSON GLORY

Norte-americana de 24 anos, 1,75m e 52kg.

Gancho - ↙ + L
Cai de peito no inimigo - no alto, ↑ + L

Joga garrafas - ↓↘→ + soco

FOX

Argelino criado na França. Tem 28 anos, 1,88m e 101kg.

Joga pó verde - ↓↘→ + A
Coice - ↓↙← + R
Bolinha - ↘ + L
Joelhada - ←2seg→ + R
Uppercut Kick - ↙ + R
Pulo com joelhada - no alto, ↓ + C

Arremesso de punhal - ↓↘→ + L

NOBUNAGA

Japonês, 19 anos, 73kg e 1,78m

Sword Upper - ↓↙← + L
Rasteira - ↘ + C
Joga estrelinha (pode ser feito no alto) - ↓↘→ + soco
Espadada tripla - ↓↘→ + R
Corrida - ←2seg→ + R

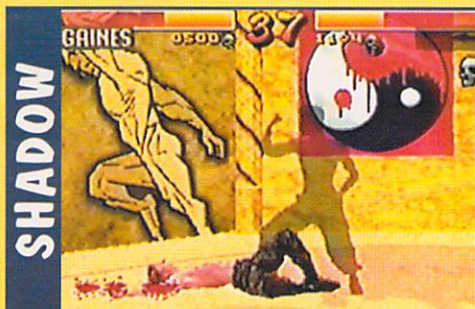
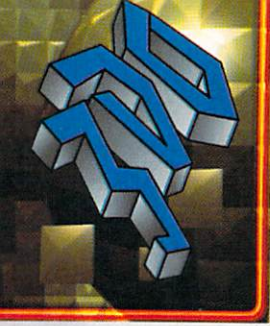
Fatal - depois do End It e de provocar o inimigo, faça ↓↘→ + L e R juntos

FIQUE ESPERTO:
AO VENCER O ROUND COM UM PERFECT (SEM SOFRER DANOS) VOCÊ GANHA ENERGIA EXTRA NO ROUND SEGUINTE

OS CHEFES

SHADOW

HIGH ABBOT

KULL

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK
Interplay

Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game tem ótimos efeitos sonoros e a música é bem apropriada para a trama. Os enquadramentos têm qualidade de cinema

COMANDOS

A	Seleciona itens no painel de ação
B	Mostra o painel de ação
C	Corre
L ou R	Mostra a tela de opções
A + ↑ ou ↓	Chute
A + ← ou →	Soco

Originalmente lançado como game para PC, Alone in the Dark logo se transformou em clássico para os amantes dos games de terror. Agora os jogadores de 3DO tem a oportunidade de encarar este arrepiante desafio. O esquema de jogo e a movimentação estão idênticos aos do computador. Apenas os gráficos ficaram um pouco inferiores ao original. Mas não compromete. Todo o clima de suspense e terror que caracterizam o game foi mantido, prato cheio para quem gosta de diversão inteligente com muitos sustos.

Na apresentação já dá para perceber que emoções fortes estão por vir

MANSÃO MISTERIOSA

O enredo é baseado nas histórias de terror de H. P. Lovercraft. A ação se passa dentro da antiga mansão Decerto, no estado de Louisiana, em algum ano da década de 20. O proprietário da sinistra casa, coronel Jeremy Hartwood, se enforcou no sótão em circunstâncias muito suspeitas e sem qualquer motivo aparente. Todo este mistério motiva a sobrinha e única herdeira do falecido, Emily Hartwood, a contratar o detetive particular Edward Carnby. Este também trabalha para o antiquário responsável pelo levantamento de bens do morto. Emily se lembra que certa vez Jeremy falou sobre uma certa gaveta secreta atrás do piano no sótão. O objetivo do game é pegar os papéis desta gaveta e sair vivo da mansão mal-assombrada.

DESAFIO DE ARREPIAR

Você comanda Emily ou Edward. A diferença entre eles é apenas visual e, apesar do objetivo ser bastante simples, suas dificuldades serão grandes. Você tem que pegar itens em todos os cômodos da casa e erros podem ser fatais. Dê atenção às cartas, diários, bilhetes e livros que encontrar. Eles explicam muitos perigos e adiantam outros. Alguns inimigos podem ser destruídos por armas comuns, outros exigem armas ou atitudes especiais e tem aqueles que são indestrutíveis. Aí, fuja!

Alone in the Dark é um game bem difícil e longo. Aqui vai o começo do jogo, o resto é com você. Boa sorte!

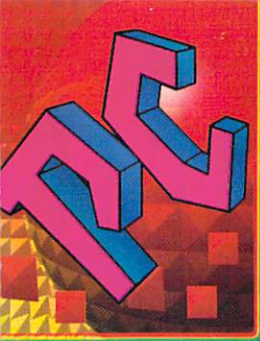
SÓTÃO

Empurre o guarda-roupa para tampar a janela. Caso contrário, um bicho entra por ela. Ponha o baú sobre o alçapão para evitar outro monstro. Pegue o tapete no guarda-roupa, o rifle no baú e a lamparina. Depois pegue o bilhete atrás do piano e o livro no armário. Leia-os e jogue fora. Encha a lamparina com a lata de óleo que está na estante e depois jogue-a fora. Pegue a flecha e saia.

PRIMEIRO QUARTO

Tome cuidado com o assoalho. Entre na primeira porta a esquerda, pegue uma chave na escrivaninha, use-a para abrir o baú e pegue o sabre dentro dele. Jogue a chave fora. Saia, lute com o zumbi e depois entre na porta da frente.

SEGUNDO QUARTO

Feche a porta e entre no outro quarto. Uma besta voadora entrará pela janela. Lute com ela. Depois jogue o vaso no chão para pegar a chave da cômoda. Abra-a, pegue dois espelhos e jogue a chave fora. Saia e... divirta-se!

TIE FIGHTER
Lucas Arts

Espacial - 1 jogador

GRÁFICO ●●●●●
SOM ●●●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

O jogo é demais e basta olhar nossa cotação. E quem gostou de X-Wing, não pode perder

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386, Monitor VGA, 2 Mega de RAM, placas de som SoundBlaster, Ad Lib e outras usuais. Joystick recomendado

★ As naves TIE Defender e TIE Advance possuem um raio trator que altera o controle da nave inimiga

★ Aperte Enter para igualar a velocidade de sua nave com a do inimigo

Em toda história há sempre dois lados. Que tal conhecer o lado do (normalmente maligno) Darth Vader? Numa distante galáxia, povos brigam entre si desde a quebra da Aliança. O Império pretende restabelecer a ordem. Os Rebeldes são vistos como um grupo fora-da-lei que quer derrubar o controle do Império e permitir que as guerras continuem. À medida que a história vai rolando, surgem os problemas do Império: intrigas políticas, traidores e oficiais ambiciosos, entre outros.

Na maioria dos simuladores você pode pilotar dos dois lados. Mas em TIE Fighter você fica só do lado do Império do Mal. O game é a continuação de X-Wing e começa depois da batalha final na Estrela da Morte. Só que agora você vai encarar os Rebeldes. Até que Darth não é tão mau assim...

MELHOR QUE A VERSÃO ANTERIOR

O game tem a mesma estrutura de X-Wing, mas com mudanças.Como por exemplo, em lugar do target - o quadradinho que indicava o alvo - aparece uma tela que mostra a nave inimiga e indica, além da posição, a situação dessa nave, como danos, carga e tipo de nave. A grande vantagem é que você pode escolher qual parte do alvo pode atingir (hull). Mas há quem ainda prefira a moda antiga...

Olha ele aí. Darth Vader é disparado o grande astro da saga Star Wars. Neste game ele até pode ser seu Wingman, piloto de uma nave auxiliar

Cockpit melhorado pra receber a tela em real time (tempo real). Escolher a área de danos é uma boa

MISSÕES

Nada de heroismo e ousadia. As missões de TIE Fighter seguem a linha militar e você deve cumpri-las à risca. Primeiro, você encara missões de treino. Em X-Wing, elas eram longas e cansativas. Agora, as missões de treino são mais maneiras.

Voe por dentro de um túnel e atire nos alvos

Além disso, há também as missões históricas e batalhas pra valer. Durante as missões, apertando a tecla G, aparecem seus objetivos: primário, secundário (missão secreta do imperador) e bônus - para ganhar pontos. Este menu indica com detalhes o que deve ser feito na missão e o sucesso ou fracasso das etapas em que você atuou.

Em muitas missões o lance é chegar perto para averiguar a nave. Se ela for inimiga e atacar, espere o tiro ser disparado e só depois mude sua posição

★ As naves rebeldes não têm apoio das Capitals Ships e isso as torna alvo fácil. Já o Império se encarrega de repôr a munição de suas naves

MUDANÇAS E NAVES

As naves do Império mudaram bem. Uma das mudanças foi o indicador de perigo - aquelas três pequenas barras acima do quadradinho da mira. Se a da esquerda acender, é sinal que alguma nave inimiga está atirando. A do meio indica uma Capital Ship (espécie de nave-mãe). Se a da direita piscar, cuidado! Há um míssil a caminho. A resistência das naves foi ligeiramente aumentada. A velocidade também aumentou e a capacidade de manobras está melhorada. Tudo isso, é claro, em relação a X-Wing. Além das cinco naves conhecidas – TIE Fighter, TIE Bomber, TIE Interceptor, TIE Advanced e a Assault Gunboat, aparece ainda a TIE Defender. Mas esta é uma nave que vai se desenvolvendo ao longo do jogo e só depois de concluir até pelo menos a metade da sexta batalha é que você pode pilotá-la. A TIE Defender é rápida e de boa manobra, com muitos armamentos, escudos e capacidade de viajar na velocidade da luz.

Os avançados recursos dos computadores Silicon Graphics garantem velocidade e riqueza de detalhes sem alterar a velocidade de processamento do game

Não se perca! Observe sua localização neste mapa em 3D.

MAIS NAVES

Caças, cargueiros, Capital Ships grandes, pequenas e médias, além de containers de cinco tipos (são 4 a mais que no X-Wing) e muitas outras pintam no game. Mas são naves que aparecem apenas para ilustrar o universo das batalhas e que você não pilota.

Novas naves rendem um visual incrível. As plataformas espaciais são novidade em TIE Fighter

ARMAMENTOS

Você pode escolher os mísseis que vai usar para o ataque. Instale qualquer um: conclusion misseles, photon torpedos, heavy bomb e um heavy missile, além de dois protótipos novos para os torpedos e mísseis com maior velocidade e poder de impacto.

BATALHAS

São sete batalhas variando de quatro a seis missões cada. O nível de dificuldade você escolhe entre fácil, médio e difícil. Esta opção não havia em X-Wing.

Repare na sombra e textura que as naves ganharam. A qualidade dos gráficos é de arrebentar

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
Sunsoft

Ação - 1 jogador
20 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Quem não leu a história em quadrinhos pode ficar meio perdidão. E faltaram inimigos. Mas o cart é ótimo!

COMANDOS

A	Tiro
B	Pulo (pressionando 2 vezes o herói voa, presionando novamente ele volta ao solo)
X	Ataque especial
Y	Soco/pega e arremessa objetos/ tiro nas seqüências de vôos

★ **Para agarrar os inimigos basta chegar perto deles**

★ **Você começa com 5 vidas e os Continues são infinitos**

É um pássaro? É um avião? Não! É simplesmente o primeiro cart para Super NES do personagem mais famoso das HQs, o inigualável Superman. O enredo junta dois dos maiores sucessos recentes do mercado mundial de HQs, The Death of Superman e The Reign of the Supermen. A trama é complicada e, para entendê-la, só jogando até o final. Os cenários ficaram legais, pena que o game tenha pouca variedade de inimigos. Ainda assim é uma oportunidade única para a galera do Super NES curtir o super-herói. Divirta-se!

O ataque especial elimina todos os inimigos da tela. Use-o com moderação pois é limitado

MISTÉRIOS PARA VOCÊ DECIFRAR

Depois de uma luta implacável, Superman cai morto. Será mesmo?

O maligno Doomsday está ameaçando a cidade de Metrópolis. É lógico que apenas Superman está capacitado para impedi-lo. Acontece que na batalha com o vilão, o nosso herói encontra a sua morte. Depois deste chocante baque, 4 homens aparecem na Terra, cada um reivindicando o fato de ser o verdadeiro Superman. Eles são The Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel e Superboy. Só que, mesmo depois da morte de Doomsday, coisas estranhas continuam acontecendo em Metrópolis. Suspeita-se que um dos 4 seja um sabotador. Quem é o sabotador? Quem é o verdadeiro Superman? As respostas estão no jogo. Descubra-as!

CONTROLANDO 5 HERÓIS

Superman e seus clones. Quem será o sabotador?

O cart tem 10 fases e você controla Superman nas duas primeiras e na última. Nas demais você controla os outros quatro personagens. Os principais itens são escudos com o símbolo do Superman. O vermelho adiciona um ataque especial, o azul claro repõe um quarto da sua energia e o azul escuro repõe metade. Além disso, dá para descolar vidas extras (1-Up). A melhor tática para enfrentar os inimigos é jogá-los nas paredes. Assim você não perde tempo e tem chance de encontrar itens, que geralmente estão escondidos nos muros.

A HISTÓRIA DO SUPER-HOMEM

Super-Homem, o herói que veio do espaço, foi criado em 1938 pelos estudantes norte-americanos Jerry Siegel e Joe Shuster. Nenhum jornal topou publicar as tiras desenhadas pelos dois. Um ano depois, a revista do Superman virou febre e passou a render milhares de dólares. Nas primeiras histórias, Clark Kent tinha menos poderes, para parecer mais real. Foi depois do sucesso junto ao público que ele passou a deter trens com as mãos e voar a velocidades alucinantes.

O COMEÇO

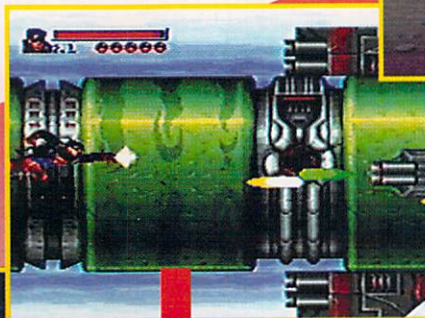
O Cyborg já aparece neste vôo. Atire sem parar

Sempre que possível, pegue objetos para atirar nos inimigos. Tira bastante energia deles

Visual chocante, não? Mas cuidado para Eradicator não pisar nas minas

Enfrente os inimigos voadores no ar mesmo, que eles atiram para baixo

O chefe da quinta fase é o rápido Cyborg. Use o velho esquema de agarrar e jogar na parede

Superboy, o mais veloz e habilidoso, pinta na sexta fase.

Na oitava fase Superboy tem que destruir este míssil. Desça o dedo!

Na penúltima fase você controla The Man of Steel de novo. Cuidado com os raios e Kriptonitas

Jogue os inimigos nestas células transportadoras. Assim você as quebra e evita que saiam mais pentelhos dela

O FINAL

Última fase. Surge o verdadeiro Superman para enfrentar o traidor. Quem será? Deixamos prá você!

F1 ROC 2 RACE OF CHAMPIONS
Seta
Corrida - 1 jogador

O controle do carro é péssimo. Alô Seta! Ficou devendo o principal, né?

COMANDOS

B	Acelera
Y	Freia

★ O grande lance é rodar várias vezes na Free até juntar muita grana e envenenar seu carro. Depois dá para disputar numa pista cara, com chances de chegar em primeiro

★ Largue sempre no meio da pista. A bandeirinha azul indica que há um carro na sua traseira. Deixe-o bater atrás de você para ganhar mais velocidade!

F1 ROC 2 RACE OF CHAMPIONS

A primeira versão de F1 Roc saiu no Japão com o nome pomposo de Exhaust Heat e seu pique chegou a encostar no clássico F-Zero do Super Nintendo. Já esta segunda versão mantém o estilo - vencendo em uma categoriavocê é promovido para a seguinte, até chegar a Fórmula 1 - mas perde em qualidade. São dois modos de jogo, algumas possibilidades pra envenenar seu carro e nada mais. Os gráficos são regulares e é onde o game mais lembra o F-Zero, mas não transmitem a emoção que um cart de corrida terrestre - e não espacial - merece. O som não passa dos roncos e a resposta aos comandos dos carros é bem fraca. Enfim, como a estrutura é bem simples, F1 Roc até que garante boas derrapadas.

PRACTICE

O modo Practice oferece a você três tipos de carros: o Prototype, o Venturi e a McLaren. São corridas simples pra você treinar sozinho, pegar as manhas nas curvas, aprender os pontos de tangência e controlar o carro nas derrapagens.

Para entrar no box, observe o P com a seta no chão

Saque a marcação da tela. P é sua posição, L o número de voltas. Observe o carrinho: se os pneus piscarem, é hora de trocar. No canto esquerdo seu tempo e o tempo total para a volta

PISTAS CARAS NO GRAND PRIX

O modo Grand Prix é a corrida pra valer. Você começa com a Prototype, passa para a Venturi e finalmente vai de McLaren. Para isso você deve vencer as corridas em todas as pistas. Entrando na corrida você tem a Qualificação, de uma a sete voltas e a Largada (Final), que altera o número mínimo e máximo de voltas conforme o carro escolhido. Daí pra frente é só pneu comendo.

Selecionando Course pintam as pistas. Cada uma delas tem uma taxa de inscrição a ser paga. Como você está começando, escolha a Free até conseguir mais grana

Olha aí você com sua Venturi. A areia faz você perder velocidade e o controle do carro

Na tela Mode Select do Grand Prix você escolhe entre Race (corrida), R&D (equipamentos), Course (pistas) ou Save Game (para salvar o jogo)

DSP DIGITAL SOUND PROCESSOR

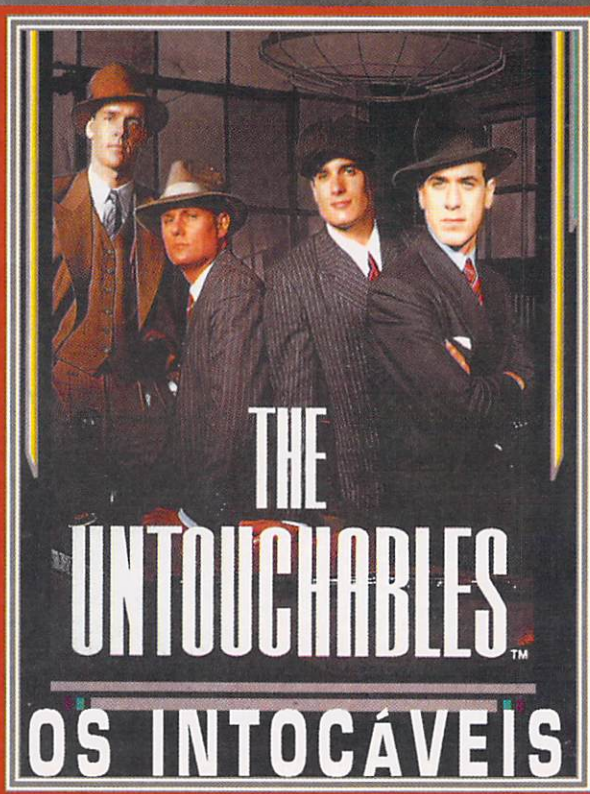
Este é um dos poucos carts com o chip de som DSP. Graças a ele, F1-ROC 2 pode dar conta do efeito MODE-7 (execução simultânea de Zoom, Scrool e Rotation) sem prejuízos no som. O SNES não consegue processar o Mode-7 de um cart sofisticado e o som, ao mesmo tempo. O chip DSP "conserta" isso: ele processa o som sozinho, enquanto o console processa os gráficos. Foi assim também com Super Mario Kart, lembra?

THE UNTOUCHABLES
Ocean

Ação - 1 jogador

Um desafio mais cabeludo viria a calhar. O jogo é divertido, mas é inferior ao prometido

ITENS

Chapéu	Vida extra
Munição	Não aparece em todas as fases
Caixa de primeiros socorros	Energia
Relógio	Tempo extra

Al Capone é um nome familar pra você? Pois bem, se você já ouviu falar no chefão da máfia de Chicago dos anos 30, ele é o seu inimigo neste jogo. A Softhouse Ocean, que já havia feito para game uma versão de A Máquina Mortífera, fez esta adaptação do filme Os Intocáveis. Você é o agente Eliot Ness e deve limpar a cidade em quatro fases, antes de enfrentar o temido Alphonse Capone. Os comandos mudam de uma fase para outra e cada etapa tem vários níveis. O desafio poderia ser mais pauleira, pois o jogo é um pouco decoreba. Mas dá pra treinar sua mira. Só na brincadeira, é claro.

Ahá! Eis o chefão em sua cobertura. Você está atrás do muro duelando com Al. Com L ou R você olha pelo muro, X e Y atiram e B e A recarregam sua arma. São seis subníveis até o momento decisivo. Mande bala!

No sexto subnível não há muro pra te proteger e Al só tem uma mureta como proteção

Queda pra lá de vertiginosa! É Al Capone sendo finalmente derrotado por você

FASES

Downtown Shootout

Aqui são 8 subníveis com direito a chefão. Beco sinistro e próprio para um confronto. Use o Direcional como mira e L e R para mover seu personagem. Proteja-se atrás dos barris. Observe sempre o tempo. Atire com X ou Y e recarregue sua arma com o A ou B.

Último subnível. Proteja-se e atire no carrão para poder passar a fase

Counterfeit Operation

Grana falsa é fria na certa. Esta fase tem sete subníveis e rola numa gráfica de dólares falsos. Atenção para os novos comandos: A e Y atiram, X pula para cima e B para baixo. O Direcional movimenta seu personagem.

Este bondinho é o chefe do último subnível. Use os comandos da primeira fase para encarar o bicho

The Gun Run

Terceira fase. Esta é bem curtinha e você enfrenta a gangue num porto, perto de um velho navio. Os comados são os mesmos da primeira fase, mas não dá pra recarregar a arma. O importante é pegar bastante munição.

Chefe-navio. Ele segue você com o farol. Proteja-se e atire até afundar o barco

The Courthouse

No Palácio da Justiça sua missão é resgatar reféns. Acione o mapa apertando X para ver onde eles estão. O Y atira, o B usa bomba (que você encontra pelo caminho) e R e L fazem seu personagem andar mais depressa. Após pegar o último refém, desative a bomba mostrada no mapa.

Esta portinha de vai e vem só abre se você já tiver 92% de reféns resgatados

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●
ORIGINALIDADE ●●

Atenção softwarehouses! Que tal desencanar das fases com sobe-e-desce e plataformas? Cadê a originalidade?

COMANDOS

Y	Soco (se for Hulk) / Tiro (se for Bruce)
B	Pulo
A	Pega objetos
Select	Vira Bruce, se tiver pílula

ITENS

PÍLULAS

VERDES	Energia
VERMELHA E VERDE	Dão superforça e completam o marcador/ ou transformam Hulk em Bruce

MOEDAS

T	Dão 10 segundos
C	Valem Continues

CORAÇÕES	Vidas

A Fera Verde já está distribuindo socos no Super NES. Se você deu uma espiada na matéria da versão para Mega - edição 66 - já está sabendo que o game não esta à altura deste personagem da Marvel. Idêntica à versão da Sega - a US Gold não incluiu novidades nesta versão - o game continua não empolgando. Mas fã que é fã não se abala com isso e certamente vai correndo alugar o cart. Afinal, tudo por um ídolo.

EXPOSTO A RAIOS GAMA

Bruce Banner, cientista e pesquisador, deu azar numa experiência e acabou sendo atingido por raios gama. Daí, quando ele fica nervoso, vira o Hulk e, como todo herói, deve salvar o mundo de alguma mente malvada. Para isso ele encara cinco fases e alguns inimigos bem goiabas. No problem! Acompanhe as três primeiras fases.

NA PRIMEIRA FASE

A fera enfrenta robôs. Vasculhe bem a área e destrua os inimigos de lata. Ah! Você pode transformar-se em Bruce Banner se precisar de agilidade ou passar por lugares abaixado.

Tá vendo o caixote? Atire um robô nele e pegue as pílulas

No final da fase, você encontra este cara com um chifre só. Fique abaixado quando ele atacar

Este subchefe é baba. Quando ele estiver em pé, dê socos e, quando ele pular, ganchos

NA SEGUNDA FASE...

...Hulk está num cenário com guerreiros romanos e deve enfrentar o chefão alado. Você vai explorar um castelo com passagens secretas. Para encontrá-las soque todas as cabeças de pedra que encontrar, exceto as que soltam fogo.

As pílulas estão dentro do jarro

Depois de andar bastante você enfrenta o chefe. No fim, ele vira pedra

E NA TERCEIRA

Cenário com estruturas metálicas. Fuja dos lasers do teto e cuidado com as tubulações perigosas no chão. As cápsulas de energia estão dentro de containers atômicos. Atenção nas alavancas que abrem ou fecham passagens, falou?

Estes são os containers que escondem pílulas

Chefe camaleão. Não se assuste. Mande ganchos violentos

ROMAGNOLI
NOVA FM

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Ação - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	3
DIVERSÃO	5
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	4

O game traz inovações legais na movimentação de Taz. Mas os Continues ficaram ruins: quando você usa, volta para o início da fase

COMANDOS

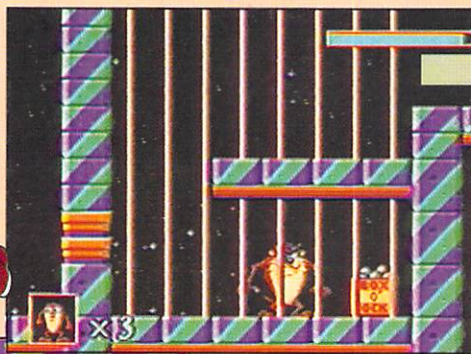
A	Usa itens
B	Gira
C	Pula

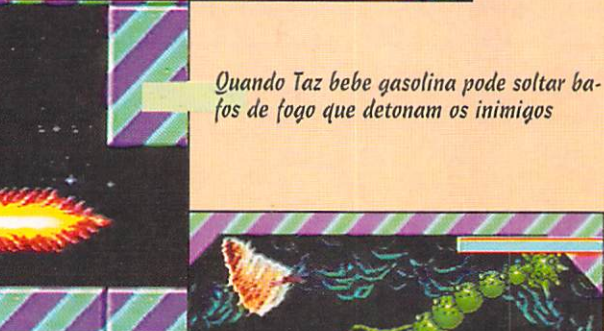
Vuussssshhh! O endiabrado personagem que Pernalonga tanto atormentou nos desenhos animados está de volta. A segunda empreitada do Diabo da Tasmânia no Mega Drive conseguiu manter o bom humor da primeira versão, com gráficos legais e ação bem divertida. Taz ganhou movimentos novos como o rodopio zigue zague para o alto e o rodopio escavadeira. É o tipo de game para você jogar descontraído com um saquinho de pipoca ao lado, dando boas risadas. Divirta-se!

ZÔO INTERGALÁCTICO

Marvin, o marciano, precisa de uma nova atração no seu zoológico intergaláctico. Depois de folhear um livro com animais terrestres raros, ele decide capturar ninguém menos que o famoso diabo da Tasmânia, o nosso querido Taz. Mal sabe ele os problemas que o esperam com a nova aquisição. Taz simplesmente vai detonar o zôo. O game tem 6 fases, sempre com um chefe no final. Como o nosso herói é um tremendo glutão, você repõe a energia com sanduíches, presuntos, frutas e doces. Não deixe escapar os frangos e uma insuspeita caixa de primeiros socorros: são os que dão mais energia. Bombas e bolos com explosivos tiram energia. A maioria dos inimigos não resiste a um bom rodopio-Taz. Debulhamos o game até o final e estes são os melhores momentos.

FASE 1 - MARS

Tome cuidado com alguns itens de comida como o bolo com uma banana de dinamite. Prefira o bolo com velinhas.

A caixa Box'o'Rocks dá bolinhas que servem como armas. Peque todas que puder

Quando Taz bebe gasolina pode soltar bafos de fogo que detonam os inimigos

Chefe. Quando o tentáculo começar a rodar, fuja girando e depois fique no meio da tela. Quando os olhos surgirem, acerte-os

FASE 2 - MOLEWORLD

O item da poção alaranjada deixa Taz Pequeno. Neste estado ele entra em passagens apertadas mas não pode pegar itens. No começo da fase há uma vida extra e, no final, um Continue. Se quiser, dá para acumular uns Continues.

Chefe. Fique na pedra da direita e desvie dos raios e misseis pulando de pedra em pedra

FASE 3 - PLANET X

Nesta fase você tem que pegar um cogumelo parecido com um guarda-chuva. Quando você gira com ele, sai voando sem precisar apoiar nas paredes.

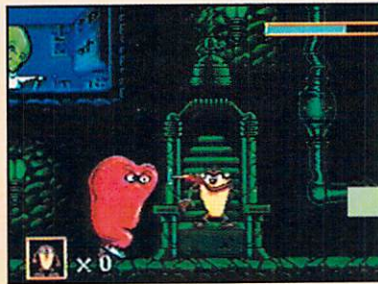
Chefe. Fique à direita e, quando ela vier para cima, acerte-a na cauda. Cuidado: aos poucos ela vai ficando menor e mais rápida

FASE 4 - MÉXICO

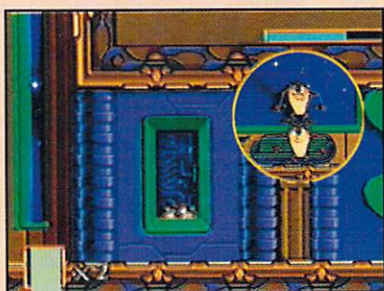
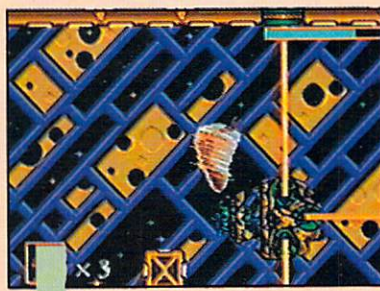
Na fase chicana, fique esperto para não cair do cavalo, senão vai comer poeira. Nos barris pintam uns pistoleiros para você detonar

Chefe. Dê uma boa distância do touro e corra. Quando estiver bem perto da parede, pule! O chifrudo se arrebenta sozinho

FASE 5 - HAUNTED CASTLE

A poção azul deixa Taz grande e invencível por alguns instantes. As abelhas e os soldados desta fase só morrem quando são atingidos pelas bolinhas ou pelo bafo de fogo.

Chefe. Ponha o figura numa cadeira e sente na outra. Haverá uma troca de mentes e o vermelhinho deve destruir a cabine do fundo. Depois tudo voltará ao normal

FASE 6 - MARVIN'S HOUSE

Na fase final pinta um cachorro perigoso: cada mordida dele tira metade da sua energia. Procure um osso e dê para a fera se distrair enquanto você passa. OK?

Nesta cabine, Taz sai com um clone que o ajuda a subir. Amigão!

Os raios impedem a passagem. Destrua os equipamentos que os mantêm ligados

Último chefe. Suba pelas pernas e bata na vassoura que fica no alto. Moleza!

BUBBA'N'STIX
Core Design

Aventura/Estratégia
1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um game que faz a moçada usar a cabeça é sempre bem-vindo. Mas o som podia ser melhor

COMANDOS

A	Usa Stix
A pressionado	Arremessa Stix
B	Pulo
C+Direcional	Corre

ITENS

ROSTO	Vida Extra
DOUTOR	Completa a energia
BOLHAS	Aumentam seu tempo
MONSTRO VERDE	Marca a tela

★ **Se você topar com qualquer obstáculo que tenha um buraco, coloque Stix nele e use-o como trampolim**

BUBBA 'N' STIX

A softhouse Core Design não marca touca e lança Bubba'n'Stix, um adventure de estratégia inspirado num grande companheiro da moçada: o chiclete. Muita loucura, monstrengos esquisitos, gráficos coloridos e bom humor. O cart tem um pique bem legal, mas exige raciocínio. É uma boa para testar se você saca o que deve fazer pra atingir seu objetivo.

Chiclete Neles!

Você controla Bubba e usa seu inseparável amigo Stix (o tablete de goma de mascar) como arma e trampolim. Ele topa qualquer parada. Os dois precisam fugir de alienígenas que querem uma nova atração para seu zoológico. Nossos amigos conseguiram fugir da nave alien quando ela caiu em um planeta estranho. Agora, eles precisam sair do lugar e, de quebra, impedir a invasão da Terra. Se você acha que maluquice pouca é bobagem....

PASSWORDS
Para dar um Help

Fase 2 - 8XX6?71VBJ
Fase 3 - FY6VF3DC7Y
Fase 4 - CM3PHP7PY5

Use a cabeça

As fases são diferentes, mas o segredo é o mesmo: observe bem o cenário e veja quais são suas alternativas. Na Alien Forest, logo no começo, pule no cogumelo e saia. O robô que está em cima do morro vai jogar uma pedra. Use-a como trampolim (Foto 1). Logo depois, você dá de cara com dois monstros. Recue e atire Stix; volte e atire Stix novamente. Pronto: você já pode pular sobre os bichos (2). Pule no tronco duas vezes e depois use-o como trampolim. Continue sua jornada por essa floresta até encontrar espinhos no chão e um monstro oval entre eles! O que fazer? Atire Stix no monstro (3). Agora você vai encarar a Waldos StarShip.

Waldos StarShip

Esta fase é de enlouquecer. Você começa preso numa ala com um barril (4). Aperte ➔ + A para o barril rodar e coloque Stix no buraco. Note que um buraco se abre na parede do fundo (5). Entre nele. Ao ver um pote, bata na tampa e abra-o. Na nave há muitos animais presos. Vá para a esquerda e liberte o bicho (6). Ele vai para o pote. Use-o como mola para subir na alavanca rosa. Mais à frente, o lance será abrir quatro portas rosas (7). Use o teletransportador para encontrar cartões que abrem as portas. Vá com calma! Em Volcavo (Fase 3), a principal tarefa é acender um conjunto de lâmpadas (8). Fuce na engenhoca toda para achar as alavancas. Ufa! Haja fôlego pra encarar este game!

BRUTAL PAWS OF FURY
Gametek

Luta - 1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

Os lutadores são originais e é bem legal conseguir golpes conforme você avança.

COMANDOS

JOYSTICK DE 3 BOTÕES

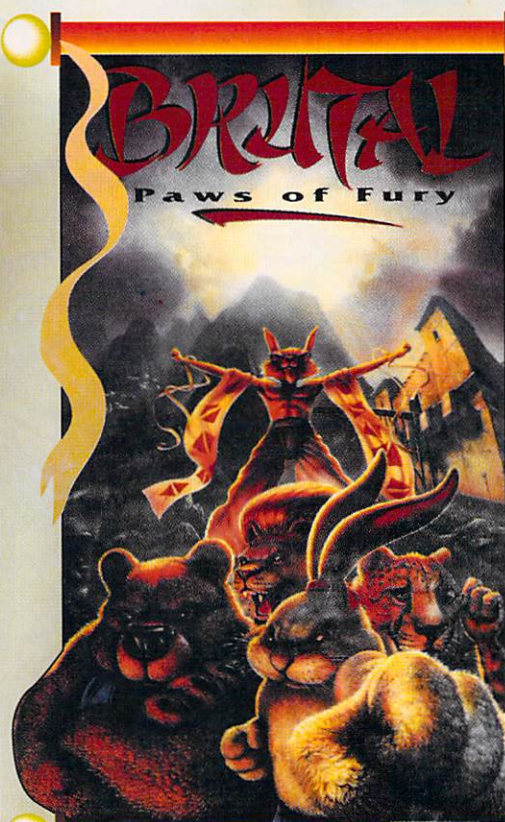
A	Soco ou chute fracos
B	Soco ou chute médios
C	Soco ou chute fortes

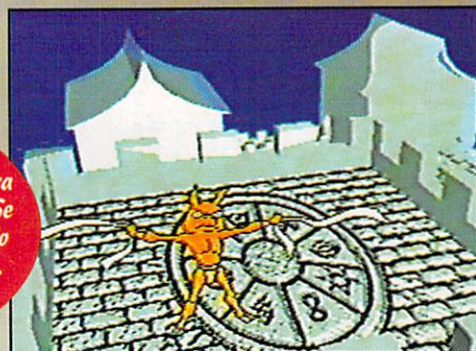
Aperte Start para mudar o golpe

JOYSTICK DE 6 BOTÕES

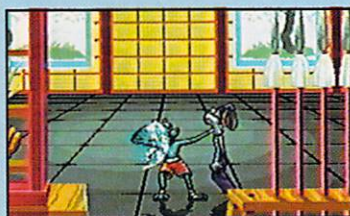
A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

★ Os outros personagens do game são: Kung Fu Bunny, Tai Cheetah, Kendo Coyote, Foxy Roxy, Prince Leon, Ivan the Bear e The Pantha.

★ Brutal tem 14 níveis de dificuldade e 3 velocidades diferentes. As lutas podem durar de 1 a 7 rounds.

Se tudo evolui, por que não os games de lutas? Pensando nisto, a Gametek desenvolveu este jogo para o Sega CD. Pra começar, os personagens são bichos mestres em artes marciais oriundos de diversas partes do globo. No início os lutadores tem apenas golpes básicos e, conforme o jogo avança, eles vão aprendendo golpes especiais. Além disso, o clima do game não é sangrento e urbano como na maioria dos games. Muito pelo contrário. Em Brutal toda a ambientação de cenários e trilha sonora sugerem um pique zen, quase místico.

Na tela de apresentação já dá para perceber o que te espera. Se liga no Dali Llama fazendo seus exercícios no terraço. Zen!

LUTANDO E APRENDENDO

No modo principal do jogo, **Game Start**, você escolhe um dos 8 personagens e luta contra todos, inclusive um clone seu e dois chefes, Karate Croc e Dali Llama. São 10 lutas e a cada duas você aprende um golpe novo. Para aprendê-lo é necessário repetir a sequência que Dali Llama lhe oferece numa tela especial. Você tem direito a 3 tentativas e conseguindo ganha um golpe novo no seu repertório. A cada novo movimento, você ganha uma password. A partir daí você não precisa repetir sua performance para usar o golpe, basta anotar o código.

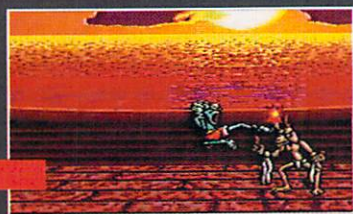
Escolha um personagem e vá em frente para sacar o jogo. Nós gostamos do Rhei Rat. Estes são todos os golpes deste simpático ratinho. Para consegui-los, basta digitar ACPDACAACL8FE

Knockout Punch - A + B + C

Taunt - A + B
Face Pull - perto do inimigo ↓2seg, B + C (direcional solto)
Tsumai Kata - C 2seg, B, B
Lightning Fury Kata - A 2seg, A, A
Berzerk! Kata - B 2seg, A + B

Neck Choke - B + C

Frenzy Attack - segure → + B e C,C

DALI LLAMA, THE BOSS

Para detoná-lo, acerte umas voadoras quando ele deixa de ser fumaça

OUTROS MODOS

Frills Head to Head é o famoso modo de desafios simples. Dois jogadores escolhem seus personagens, que podem ser os mesmos, e um dos 12 cenários para lutas simples. Uma coisa legal é que as passwords também funcionam neste modo. Assim os duelos podem ser mais divertidos com os golpes especiais. Um modo interessante é o **Fun Room**, que se divide em outros dois modos. O **Brutal Band**, como o próprio nome sugere, mostra as diversas músicas do jogo sendo executadas pelos personagens. A animação não é grande coisa mas é bem legal conhecer a trilha do game. Em **Out Takes**, você assiste diversas animações com os lutadores. Algumas são momentos do game, outras apenas brincadeiras. Dê uma espiada.

DONKEY KONG
Nintendo

Estratégia - 1 jogador
Lançamento Playtronic

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O jogo é bem variado e muito divertido. Só o tempo de resposta poderia ser melhor

★ A melhor estratégia é detonar primeiro os inimigos e depois ir atrás do objetivo da fase

★ Mario pode subir em cima de alguns inimigos e pegar carona com eles

★ O game tem três memórias para salvar sua posição. As passwords servem para guardar as cores e cenários que você escolher

★ O joystick é configurável. Todos os comandos desta matéria correspondem à opção B, falou?

DONKEY KONG

Mario, o encanador, escala desesperadamente as lajes de uma construção para salvar a princesinha raptada por Donkey Kong, um enfezado gorila. Claro que você já viu este filme - ou melhor, game. A história tem mais de dez anos e foi um grande sucesso dos arcades e mini-games da Nintendo. Agora Donkey Kong ressurge no primeiro jogo desenvolvido especialmente para o acessório Super Game Boy. Ou seja: você pode curti-lo em seu portátil ou no Super NES (com cores). E sobra curtição, porque o game é muito divertido.

GAME MODERNIZADO

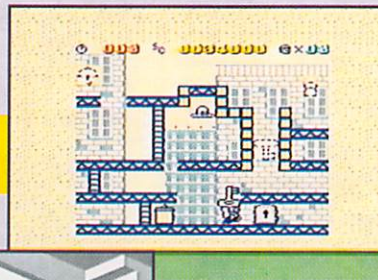
Antes que você fique pensando "mas este Donkey Kong é muito antiguinho...", saiba que o jogo foi totalmente modernizado. Para lembrar os velhos tempos, a Nintendo deixou, bem no comecinho, algumas fases com o estilão daquela época. Elas funcionam como uma espécie de introdução para o jogo, que é bem diferente.
A estrutura do novo Donkey é muito parecida com a dos jogos do Super Mario. São nove mundos, cada um com um mapa e um número variável de sub-fases. Cada subfase é uma tela em que Mario precisa chegar à princesa, vencendo tudo e todos. Também pintam chefes.

Primeira tela: um flash-back do Donkey Kong que já divertia dez anos atrás

O game tem uma estrutura bem parecida com as aventuras de Super Mario. Aqui, o mapa do primeiro mundo

USE A CACHOLA

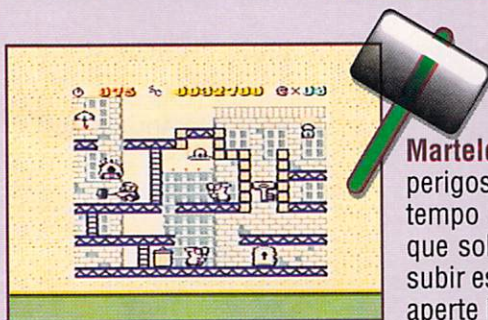
A maioria dos games de estratégia costuma ser repetitiva, mas Donkey Kong tem inovações e surpresas a cada fase. Os cenários variam bastante: de repente você está se equilibrando nos mastros de um navio e, logo depois, explorando uma fase debaixo d'água. Os dispositivos das fases também variam: são elevadores, esteiras, alavancas que abrem passagens, trampolins e por aí vai. O lance é analisar bem a fase para sacar o caminho e chegar ao objetivo.

Em boa parte das fases é preciso levar a chave até a portinha que Donkey Kong trancou para fugir

Cada tela de chefe tem uma manha diferente para usar. Nesta aqui, o lance é tocar os pêssegos e fazê-los cair em cima dos jacarés mecânicos

ITENS PARA DEBULHAR

Nas fases pintam objetos e dispositivos que Mario precisa usar para cumprir seu objetivo.

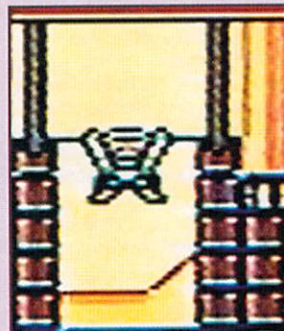
Setas - as horizontais fazem pontes e as verticais, escadas. Ao encostar nelas, surge um cursor na tela que você pode mover para qualquer lugar

Bloquinho - serve para bloquear inimigos ou como apoio para alcançar lugares altos. Funciona como as setas

Martelo - detona todos os perigos, mas funciona por tempo limitado. Você tem que soltá-lo para pular ou subir escadas: nesse caso, aperte B

TRUQUES DE ENCANADOR

Donkey Kong espalha diversas armadilhas para dificultar a perseguição do encanador. Apesar de nanico, Mario tem um bocado de habilidades. Veja algumas

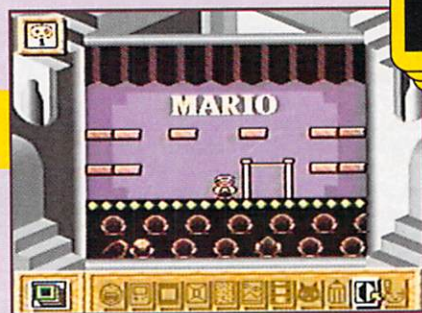
Bananeira - aperte A e ↓ juntos. Este movimento serve para rebater barris em algumas telas

Giro na barra - aperte B para agarrar. Mantenha o botão pressionado para girar e aperte A para sair "voando". Use ↑ durante o giro e ele irá mais depressa

Carregar ou atirar objetos - fique sobre eles, aperte B para pegar e novamente B para atirar

Pulo pirueta - andando para a frente, coloque o Direcional para trás e junto aperte o A. Este salto é mais alto que o normal

Salto bananeira - com Mario de cabeça para baixo, aperte A + ↖ ou ↗ e o personagem dá um pulo poderoso

BRINQUE COM CORES E CENÁRIOS

Quem jogar Donkey Kong com o Super Game Boy no Super NES pode fazer um bocado de brincadeiras com cores, fundos e cenários. Aperte R mais L no joystick e você verá um menu de ícones no rodapé da tela; é só escolher com A ou B e zoar. Saque a função dos ícones e o que dá pra fazer com eles:

Molduras Muda a moldura da tela de jogo. São 9 opções

Pincel - Aqui você muda a concentração das cores da imagem. Dá pra conseguir efeitos animais

Cores - Altera as cores da tela de jogo. São 32 combinações diferentes

Caneta - Função para desenhar ou pintar a moldura e a própria tela de jogo

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Betto D'Elboux
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **68**, outubro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

VOCÊ NÃO PODE PERDER A PRÓXIMA EDIÇÃO DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
SPIDER-MAN & VENUS - MAXIMUM CARNAGE

UM JOGAÇO DE AÇÃO COM CLIMA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

3DO
SLAYER

NOVIDADE NO 32 BITS: UM RPG FÁCIL, ESPECIAL PRA QUEM QUER COMEÇAR A ENTENDER DA COISA

NINTENDO
METROID

PARA MATAR AS SAUDADES DE QUEM JOGOU E OBRIGATÓRIO PARA QUEM NUNCA DEBULHOU. UM CLÁSSICO, EM LANÇAMENTO NACIONAL.

DICAS DO ALÉM

MEGA - CONGELE O TEMPO, MUDE DE FASE E RECARREGUE ENERGIA A QUALQUER HORA EM MOGLI

SNES - SUPER-TRUQUES PARA DOUBLE DRAGON 5

SUPER SF2

FIGURINHAS ADESIVAS EXCLUSIVAS PARA VOCÊ COLECIONAR. NA PRÓXIMA EDIÇÃO, **Guile e Dee Jay**

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA
LETRAS TRADUZIDAS
VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

QUE ANJINHO QUE NADA.

Todo mundo quer um

DEDITO

Nestlé

Yopa

Prazer irresistível

MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.